JOGGING
J
M 2000

START

SNES
SUPER STAR WARS O IMPÉRIO CONTRA-ATACA

Ainda melhor que o primeiro cartucho. Até o finzinho, com 99 vidas. Animal!

MEGA
GUNSTAR HEROES

Ação para tirar o fôlego num game com 16 Mega e gráficos nota 10. Você não pode perder

ESPECIAL
SNES & MEGA
AERO THE ACRO-BAT

O game do morcego que os americanos detonaram pra valer

SHOTS

A Sega promete seu superconsole de 32 bits, o Saturno, para o ano que vem

Os games e arcades preferidos pelos japoneses

Os jogos que pintam aqui neste Natal

SUPER NES | MEGA | MASTER | NINTENDO | PC | NEO GEO

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

MOONWALKER (Mega)

Pelamordedeus! Preciso urgentemente de um código de Game Genie para este jogo!!!
CAIO LÍVIO S. S. MONTEIRO
Rio de Janeiro, RJ

Relax, Caio. Na falta de um código, vamos dar até dois. Para vidas infinitas, use AXST-AA8T. Para que cada criança resgatada recupere toda a energia perdida, use JAEA-DA5C. Com estas duas armas secretas, duvidamos que você não termine o jogo.

GOLDEN AXE 2 (Mega)

Socorro! Como posso selecionar fases neste game?
RAFAEL O. MARINS
Rio de Janeiro, RJ

Sua salvação existe, mas é complicada Rafael. Aperte A, B, C e Start na tela de apresentação, vá até Options e continue segurando o A. Aperte B e C novamente, vá para a saída (Exit), sempre segurando A, e aperte B e C mais uma vez até chegar a hora de escolher personagem. Segure A e ↑ e aperte B e C. Depois é só selecionar.

SPACE INVADERS (Mega)

Estou apanhando muito deste game. Vocês têm alguma dica legal para eu poder detonar pra valer?
ANDRIC TCHAIKOWSKY
Camaragibe, PE

Que sobrenome imponente, hein? Seguinte, que tal uma manha para fazer seleção de fases? Então, na tela de abertura, aperte e segure os botões A e C. Em seguida, aperte Start e daí B, A e C para ter acesso à tela de seleção de fases. Legal, né?

FATAL FURY (SNES)

Eu queria saber como fazer todas as magias. Qual a mais poderosa de todas?
FÁBIO VICENTE DA SILVA
Niterói, RJ

Todas as magias? São 11 lutadores para você optar no Versus Mode, né Fábio? Vamos ficar só com os três principais: Andy e Terry Bogard e Joe Higashi. É com eles que você pode jogar sozinho. Anote:
Andy Bogard: ↓ ↙ ← + soco
Terry Bogard: ← ↓ → + soco
Joe Higashi: ← ↓ ← + soco
As três magias tiram a mesma energia dos adversários. Tente o tufão de Joe Higashi. É muito jóia!

STAR FOX (SNES)

Galera da Ação Games, gostaria de saber qual é o ponto onde eu devo atirar para aparecer o Buraco Negro no estágio 2 do nível 1. Valeu moçada!
ANDRÉ LUIZ B. DUARTE
São Paulo, SP

Na fase Asteroid Belt, você verá várias fileiras de asteróides brancos e vermelhos. Acerte os vermelhos. Depois da terceira fila de asteróides, um rosto aparecerá. Atire nele quando estiver bem pertinho. É manha, cara. Mas atire só nos asteróides vermelhos, falou? Abração.

STAR TREK (Nintendo)

Como conseguir o dilithium no planeta Lekytos?
FRANCIS DE MENEGATTO
Blumenau, SC

Há muito dilithium em Lekytos, Francis. Fuce bastante que você encontrará na boa. Agora, se você não conseguir, anote as passwords de três fases.
After Shroud 4: BXCZQFV R9Z2D
The Discover Card: BD9Z?DV MCZ4D
Iotia in the Past: J3ØØSS6 DKRZX

NINJA GAIDEN 1 E 2 (Nintendo)

Estou à beira do suicídio. Imaginem que já consegui terminar o Ninja Gaiden 3, mas estes dois primeiros não acabo nem a pau. Me ajudem, por favor!
THALLES BARBOSA GOMES
Delmiro Gouveia, AL

Calma, Thalles. A vida é bela! E nós até conseguimos descolar um código de Game Genie para o Ninja Gaiden 1: AESSLZTL para vidas infinitas. Espero que isso seja suficiente para fazer você desistir de sua trágica idéia, pois estes dois games não têm nenhuminha dica milagrosa.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

A RESPOSTA É NÃO

Caros leitores, devido às insistentes cartas, voltamos a frisar de uma vez por todas:
AÇÃO GAMES NÃO tem assinatura.
AÇÃO GAMES NÃO pode atender aos pedidos de doação de cartuchos, videogames, motos, casas, automóveis, iates etc.
AÇÃO GAMES NÃO fornece preços de aparelhos e acessórios.
AÇÃO GAMES NÃO produz cartuchos. Há um fabricante pirata no Paraguai que usa o mesmo nome. Por isso algumas pessoas pensam que fabricamos jogos.

FINAL FIGHT

Gostaria de saber se o game Final Fight vai sair para Mega e se vai ser idêntico ao arcade.
ALEXANDRE V. GOMES
Anápolis, GO

Final Fight já saiu para o Mega CD, mas não sabemos dizer se a Sega tem planos de fazer uma versão para o Mega Drive. Qualquer coisa avisaremos.

MEMÓRIA

E aí, pessoal! Gostaria de saber quantos Mega tem o game Pirates! Gold, para Mega. Na edição 42, vocês não deram esta informação
FLÁVIO DOMINGOS SILVA
S. B. do Campo, SP

A matéria sobre este game era apenas um Demo (de demonstração). O jogo ainda não estava concluído e o fabricante não havia divulgado a quantidade de memória do cartucho. Sorry.

PROTESTO

Não entendo porquê a Sega está produzindo tão poucos jogos para o Master. Ela bem que poderia fazer mais versões dos games de Mega, ou até mesmo de alguns do Nintendo 8 bits.
JOÃO M. B. ROSA
Piracaia, SP

Engraçado, João, é que nós estamos percebendo justamente o contrário: ultimamente o Master está ganhando vários joguinhos legais, feitos tanto pela Sega como por outras softwarehouses. Veja as últimas edições: Prince of Persia, Global Gladiators, Streets of Rage, Shadow of the Beast, GP Rider... isso sem falar em Mortal Kombat. Você não tem muito de que reclamar, vai...

JOYSTICK

Qual o melhor joystick para jogar Street Fighter 2 no Mega?
RÉGIS BOTTINO
Uchôa, SP

O controle que vem junto com o Mega dá bem conta do recado, mas você precisa de uma certa prática para usar o Start toda hora. Agora, legal mesmo é usar o joystick de seis botões da Sega. A Tec Toy promete lançar a nova maravilha até dezembro deste ano.

Amiga® é pra essas coisas.

Este é o computador mais popular da Europa e o mais vendido na Alemanha. É fácil de usar, vem com editor de textos, planilha eletrônica, banco de dados, 12 jogos e está pronto para multimídia: faz animação de imagens, videoclipes, apresentações, com 4096 cores e 4 canais de som independentes, montados em 2 canais estéreo. Quer montar um audiovisual, jogar um game ou por as contas do escritório em dia ? Amiga® é pra essas coisas.

Aproveite a promoção especial e consulte nossos preços.
Impressora compatível com qualquer PC ou PS.

AMIGA®

600
1200
4000

O passaporte da família para o 1º Mundo

NÓS FAZEMOS O FUTURO.

SAC-PCI Tel.: 0800-141516
(ligação gratuita para todo o território nacional)

São Paulo (011): Mappin: 214-4411 R.7564 • OP: 885-6645 • Computer Place: 820-2851 • Multisoft: 535-3431 • RPS: 270-3400 • Layor: 829-9599 **Campinas (0192)**: Albuquerque: 32-3700 • Multibyte: 54-2507 • **Ribeirão Preto (016)**: Mactron: 625-1800 • **Belo Horizonte (031)**: Meta Automação: 281-2828 **Brasília (061):** WF: 225-1414 • M. Marcelino: 274-0980 • **Fortaleza (085)**: LBM: 231-7478 • **Belém (091)**: M. Marcelino: 235-4034 • **Cuiabá (065)**: Milon: 624-2121 • **Rio de Janeiro (021)**: SPE: 297-0088 • CAT: 220-8456 • Zentek: 260-1352 • Compumaq: 224-7010 • **Salvador (071)**: Eqcenter: 235-4209 **Curitiba (041)**: Comasul: 254-8144 • **Florianópolis (0482)**: Comasul: 24-9066 • **Goiânia (062)**: Assiste: 281-4455 • **Porto Alegre (051)**: Casa do Desenho: 343-3211 • CMN: 228-5800 • Digimer: 221-7599 • **Bento Gonçalves (054)**: Comabe: 452-3822 • **Vitória (027)**: Wilson Ramos: 222-5055

® Marca Registrada da Commodore Electronics Limited e usada pela PCI sob licença. Não inclui aparelho de TV nem impressora.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS — CONHEÇA O AMAZONAS

NINTENDO TEM O QUARTO FATURAMENTO DO JAPÃO

Um instituto de estudos econômicos do Japão fez uma pesquisa com o desempenho das empresas japonesas e concluiu: a Nintendo teve o quarto maior faturamento de toda a indústria do Japão, arrecadando 1 trilhão e 600 bilhões de yens. Isso dá mais ou menos 14 bilhões de dólares. A Grande N só perdeu em importância para a fabricante de automóveis Toyota, a NTT (empresa de telecomunicações do Japão) e o banco Mitsua. No ranking de 91, a Nintendo ocupava o décimo lugar.

VEM AÍ O GAME GENIE 2

Não são apenas os consoles que evoluem. Os acessórios para videogame também ficam cada vez mais sofisticados. A Code Masters, fabricante inglesa do Game Genie, já está com tudo pronto para lançar uma nova versão deste acessório que dispensará o uso dos famosos códigos.

O Game Genie 2 permitirá ao jogador entrar na programação dos jogos e modificar suas características como bem quiser. Ou seja: em vez de usar as senhas de acesso dadas pelo fabricante, o usuário conseguirá descobrir seus próprios códigos para invencibilidade, energia infinita, seleção de fases e muitas outras coisas "fuçando" o software dos games.

O protótipo do aparelho já está pronto, mas seu lançamento no mercado só deverá acontecer nos próximos meses. E tem outra: a Code Masters está se preparando para lançar o Game Genie para Sega CD. Aguardem.

OS JOGOS PREFERIDOS DOS JAPONESES

Demos uma espiada no Top Ten da revista japonesa Hippon Super e constatamos: os orientais continuam amarradões num bom RPG. Mas em matéria de jogos de ação, eles curtem o mesmo que a gente.

Super Famicom (SNES)
O primeiro colocado é um RPG, *Romancing Saga*, assim como a maioria da lista. *Fatal Fury 2* aparece em sétimo.

Famicom (Nintendinho)
O primeirão da lista é *Mega Man 6*, lançado em outubro no Japão. Os demais games são desconhecidos por aqui.

Mega Drive
Shining Force 2, pra variar um RPG, é o primeiro. Em segundo vem *SF2 - Special Champion Edition*. Terceiro para *Gunstar Heroes* (ver pág. 18).

Neo Geo
Só luta na parada. *Fatal Fury Special* está arrebentando em primeiro lugar. *Samurai Shodown* é o segundo e *World Heroes 2*, o terceiro.

Arcades
Air Combat em primeiro lugar e *Samurai Shodown* em segundo. *Suzuka 8 Hours* é o oitavo da lista.

SEGA LANÇA SATURNO EM 94

Saturno, o videogame de 32 bits da Sega, deve ser lançado até novembro do próximo ano. A afirmação é da revista japonesa Mega Drive Fan, que inclusive publicou, em sua matéria, um modelo de design para o aparelho. Este visual não é definitivo (assim como o próprio nome do console), mas há outros detalhes sobre ele que já podem ser adiantados.

Processador - O processador central do Saturno será de 32 bits e tecnologia RISC, desenvolvido conjuntamente entre a Sega e Hitachi. Aliás, desde o mês de setembro, a Hitachi é a nova parceira da Sega para o desenvolvimento de tecnologia. É isso aí: a criadora do Sonic também batalhou uma aliança com uma gigante da eletrônica, assim como a Nintendo fez com a Silicon Graphics. Além deste processador principal de 32 bits, o Saturno deverá ter outros seis processadores auxiliares.

Software - O Saturno rodará jogos tanto em cartucho como no formato de discos. A Sega pretende utilizar um drive de CD ROM mais avançado e quatro vezes mais rápido do que o usado hoje no Mega CD. Segundo a revista japonesa, a velocidade de transmissão de dados do drive chegará a 150 kbytes por segundo. Calcula-se que o preço dos jogos vá variar de 50 a 100 dólares.

Som e imagem - E pode ir babando: 32 canais de som PCM, memória interna de 24 Megabits (dá pra armazenar um *SF2 - Special Champion Edition* inteiro), mais de 16 milhões de cores e imagens com nível de resolução de 24 mil pixels (pontos). Só pra comparar, uma câmera de vídeo gera imagens com resolução de 10 mil pontos.

Compatibilidade - Infelizmente, é quase certo que o Saturno não terá compatibilidade alguma com os sistemas de 16 bits da Sega: Mega Drive e Mega CD. Isso porque a tecnologia usada no Saturno é completamente diferente da dos outros consoles. Mas a Sega garante: continuará dando toda atenção às suas máquinas de 16 bits, produzindo jogos e mais jogos para elas. Afinal, nem todos entrarão de cara na órbita do Saturno - um aparelho que, hoje, custaria algo em torno dos 500 dólares.

O visual e o próprio nome Saturno ainda são provisórios. Mesmo assim a Sega quer lançar o aparelho no ano que vem

SEGA AFIRMA QUE SEUS ÓCULOS DE RV NÃO PREJUDICAM A VISÃO

Em setembro, rolou nos jornais da Inglaterra a seguinte notícia: os óculos usados como acessório de realidade virtual podiam provocar danos à visão, como o estrabismo. A informação também chegou ao Brasil e foi publicada em jornais daqui, deixando muita gente com a pulga atrás da orelha.

A Sega, que está prestes a lançar um produto do gênero (o Sega VR) foi logo tratando de defender-se. Ela afirma que realizou vários testes com o Sega VR e só o está lançando porque tem absoluta certeza de que este acessório não traz nenhum problema à saúde humana. A Sega alegou, ainda, que os pesquisadores ingleses que chegaram a esta conclusão não usaram o Sega VR em seus estudos, pois o aparelho ainda não está à venda.

OS GAMES QUE VÃO PINTAR NO SEU NATAL

SNES

CLAYFIGHTER

Jogo de luta da Interplay, com 16 Mega. Completamente fora do convencional, o jogo traz estranhas criaturas com movimentos muito loucos. Pra aloprar!

ALADDIN

A Capcom caprichou em sua versão. São 10 Mega, com cenários lindos e movimentação perfeita. Imperdível!

MEGA MAN X

Outro da Capcom. Enfim, Mega Man chega ao SNES Com 12 Mega, promete gráficos e trilha sonora estonteantes. E claro: desafio da hora, com uma chuva de inimigos.

MEGA DRIVE

ETHERNAL CHAMPIONS

Previsto para dezembro, com a bagatela de 24 Mega. Game de luta com personagens que variam do estilo super-herói a medieval e selvagem. É a Sega provando que também manja de games de pancadaria.

PINK GOES TO HOLLYWOOD

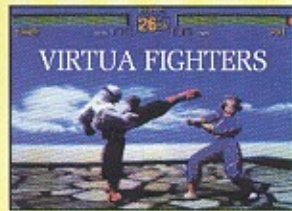
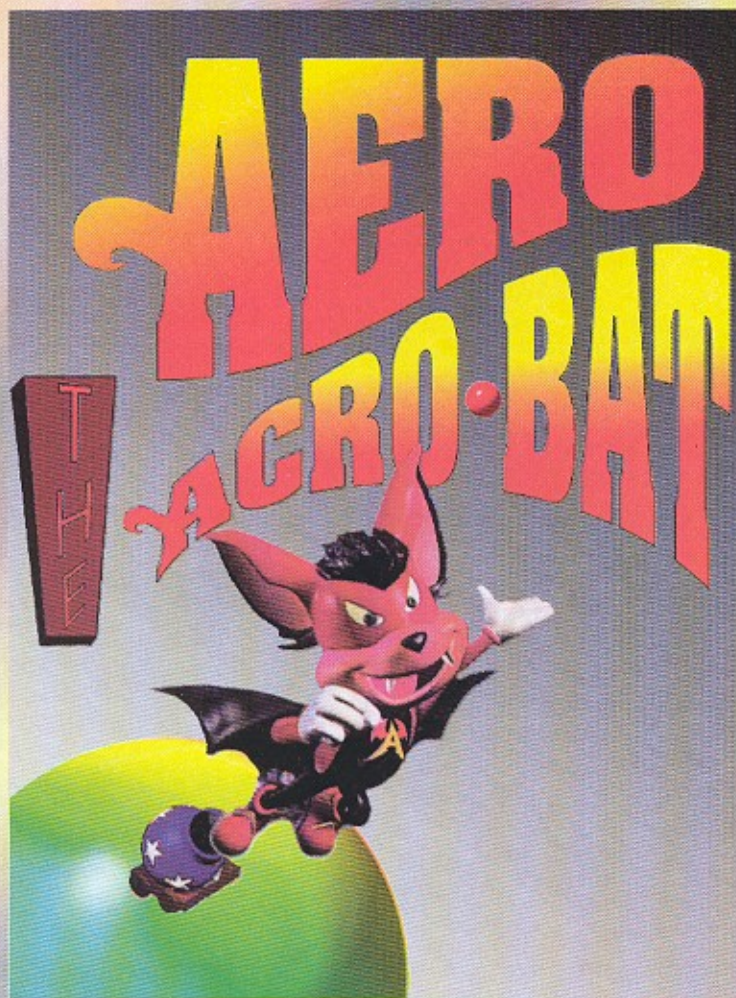
A simpática Pantera Cor-de-Rosa num game da Tec Magik, com 8 Mega. Ação em 12 níveis, com bons momentos para quem curte o gênero.

VIRTUAL PINBALL

Quem é que não gosta de um fliperzinho? Este é da Electronic Arts, com 8 Mega e até quatro jogadores. Tem telas muito loucas e ainda permite que você crie as suas próprias.

OS NOVOS ARCADES QUE ALUCINAM OS JAPONESES

É pra morrer de inveja. Há pelo menos dois meses, os felizardos japoneses já estão se divertindo com os arcades mais quentes do ano. *Super Street Fighter 2*, *Fatal Fury Special*, *Sonic* e *Virtua Fighters*, entre outros.

Vamos falar dos dois últimos lançamentos, que ainda não mostramos em AÇÃO GAMES. *Virtua Fighters*, da Sega, é um game de luta que utiliza imagens produzidas a partir de polígonos. Misturar esta tecnologia com figuras humanas produz um efeito que lembra realidade virtual. Os movimentos dos oito personagens são variações de chute, soco e defesa, que correspondem aos três botões do arcade. Mas o grande barato são a movimentação do cenário a 180 graus e o replay da luta. Mas este, só passa para o vencedor.

Outro arcade de babar é a versão da Sega para *Sonic the Hedgehog*. Para acompanhar o porco-espinho, pintaram dois personagens inéditos: Ray, uma espécie de esquilo voador, e Mighty, que parece ser um tatu. O jogo é rápido, com muitos obstáculos e dá para jogar com os três personagens juntos. O jogador comanda tudo por um controle tipo trackball (que substitui a alavanca direcional) e um botão de pulo. Chato, né?

Se você gosta de games de aventura não pode deixar de dar uma conferida neste Aero The Acro-Bat. A Sunsoft, que lançou o jogo, tentou criar um personagem só seu, tipo o Sonic, da Sega, ou o Bubsy, da Accolade, e o resultado taí. O game mereceu capa da revista Electronic Gaming Monthly de agosto passado e agradou a galera americana. Os gráficos ficaram muito legais e o desafio é puxado. Mas o game chega a cansar, pois as fases são muito longas, a ação se repete demais e não há passwords para dar um refresco. Resultado: a diversão ficou seriamente comprometida.

Um circo ameaçado

Aero é um morceguinho acrobata que é a grande atração do circo em que vive. E tudo ia bem até que Edgar Ektor, um mau empresário, resolveu sabotar tudo para derrubar a audiência e ganhar mais dinheiro com suas próprias atrações. A missão de Aero é desmontar as sabotagens no circo e sair num rolê em busca do vilão, que já controla um parque de diversões e está destruindo uma floresta.

Versões iguais

As versões para Mega e SNES saíram juntinhas e são praticamente iguais. Mudam as músicas e as fases de bônus. As três fases (Circo, Parque de Diversões e Floresta) são longas e cada uma tem cinco etapas, com um chefe na última. Em todas, você corre contra o relógio. Para enfrentar a parada, seu morceguinho só pula e dá suas voadinhas. O resto fica por conta de itens que ele deve papar no caminho: invencibilidade temporária, saltos duplos, tiros e outras cositas. Nesta matéria, damos as etapas da primeira fase com detalhes, pois o desafio é cabeludo e o game é pentelhinho. No futuro, quem sabe, vem mais. Depende de vocês gostarem.

AERO - THE ACROBAT/ Sunsoft
Aventura — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS

SNES

B - Pulo
B 2 vezes - Torpedo
X - Olhar arredores da tela/descer escadas rapidamente/ planar no alto
Y-Atirar

MEGA

A - Atirar
B - Pular
B 2 vezes - Torpedo
C - Olhar arredores/descer escadas/planar

OS LANCES DE AERO

FASE 1-1

Você precisa encontrar e detonar sete plataformas de estrelas. Passe por argolas e ganhe mais pontos.

Para destruir estas plataformas, basta pular três vezes sobre elas

Tome impulso nas camas elásticas e pegue as estrelinhas

Pegue o item voador e estas oito estrelas dando sopa

Pule por trás desta coluna, vá para a esquerda e pape altos itens

Para usar o canhão, suba nele, acione ↓ e aperte B quando a argolinha do marcador estiver bem no alto

Ao atravessar os anéis de fogo, não encoste, senão, bye-bye vidinha

FASE 1-2

Aqui, você precisa achar a chave da jaula onde há uma morceguinha presa.

Dê um rolê de monociclo e detone todos os palhacinhos pentelhos

Neste lugar, pegue o item que dá direito à fase de bônus

Use o canhão para chegar aqui e pegar a chave da jaula e uma vida extra. Cuidado com os espinhos, ok!

No terceiro balão desta seqüência, suba e pegue duas vidas extras e um relógio

Há um buraco secreto perto deste canhão. Desça e pegue três itens de energia e um relógio

ITENS

Vale fase de bônus

Invencibilidade temporária

Vale um ponto de energia

Faz Aero voar temporariamente

Dar saltos duplos no ar

Adiciona um minuto a mais em seu tempo

É a munição de seus tiros

Vale uma vida extra

Valem pontos extras

FASE 1-3

Esta é a etapa mais chatinha. O lance é detonar plataformas.

Pule do trampolim para a piscina. Se cair fora você perde uma vida

Pegue carona neste pêndulo, mas tome cuidado para não cair

Ache aqui esta estrelinha que dá invencibilidade temporária

FASE 1-4

Você precisa encontrar e passar dentro de vinte e quatro anéis.

Olha a vida extra marcando bem abaixo da piscina maior

Pegue carona nas bolhas produzidas por esta máquina

Para dar saltos cada vez mais altos nesta catapulta, fique mudando de lado

FASE DE BÔNUS

Na versão para SNES ficou caprichada. A de Mega é meio fraquinha.

Na fase de bônus do SNES, você cai de uma baita altura, tendo que passar dentro das argolas e cair no fosso d'água

No Mega, pinta um longo precipício: jogue-se nele, tente pegar o maior número de itens e caia na piscina

FASE 1-5

A dificuldade aumentou. Você precisa achar e acionar quatro alavancas. Maior trampo!

Encontre uma alavanca dando sopa acima deste corredor vertical. Use o canhão

Ataque primeiro as pernas para encolher os palhaços. Depois, fique atrás de cada um dando pulos. Tchau!

O Império Contra-ataca! Um ano depois da arrasadora versão de Star Wars, a JVC e a Lucas Arts resolvem chutar o balde e lançar a continuação de Guerra nas Estrelas. The Empire Strikes Back *é um absurdo. Um game complexo e fascinante que exige o máximo de todos os chips do seu Super NES. Uma verdadeira revolução para um console de 16 bits.*

Gráficos de outro planeta, música arrebatadora e desafio animal fazem de O Império Contra-Ataca *um game nota 10. O que mais impressiona no jogo é a sua diversidade. As fases são bem diferentes umas das outras. Você se aventura na neve, na água, no espaço e em lugares muito loucos. O resultado é alucinante, já que o game é fiel ao filme.*

Han entra em cena logo em seguida, já na base. Depois de várias peripécias e muitos obstáculos superados, a ação passa a Dagobah. É lá que Luke deve procurar Yoda, o mestre Jedi. Cloud City é a etapa final. Luke, Han e Chewie vão suar tudo o que têm direito para chegar a Vader. Prepare-se: o confronto final entre Luke e Vader é de arrepiar.

Novidades da hora

Se você chapou com o primeiro *Star Wars* para Super NES, fique esperto. Esta continuação traz novidades. Há oito magias para Luke escolher: as Force Powers. Elas fazem com que você levite, desacelere a ação, congele os inimigos etc. Só que nada rola à toa. Você precisa descolar as magias para poder usá-las. Os seus movimentos são basicamente os mesmos, com exceção do pulo duplo. De longo alcance, ele permite uma série de manobras ousadas.

Super Star Wars - The Empire Strikes Back é um game sem contra-indicações. São 12 Mega da mais pura criatividade. E se você está torcendo o nariz porque o jogo é longo, relaxe. Basta usar nossa estratégia para juntar 99 vidas. Ou se preferir, jogue com os Continues e vá anotando as passwords. Este game é perfeito nos mínimos detalhes. Simplesmente obrigatório!!!

Desafiando Darth Vader

O seu objetivo é acabar com Darth Vader. Mas a coisa é complicada. Ele é pai de Luke. Quando ainda lutava pelas forças do bem, Vader foi derrotado e convertido na marra para o lado do mal. Ele usa uma máscara para poder respirar. Que situação! O jogo começa em Hoth, no exato momento em que andróides imperiais, fiéis a Vader, descobrem uma base rebelde. Na pele de Luke, você precisa avisar seus compatriotas da terrível descoberta.

ESTRATÉGIA COMPLETA

HOTH

Vá girando, pulando sempre, para desviar das pedras que rolam. Você encontrará um bicho estranho: seu próximo meio de transporte

Entre nesta caverna. Lá dentro, pule girando. Logo no início rola uma passagem secreta. Suba com pulo duplo e pegue energia e Blaser Power (o poder da espada). Há outras passagens mais à frente, OK?

99 VIDAS!!!

Saque só a moleza que nossso piloto Wagner descolou. No comecinho do segundo estágio desta fase, não caia no primeiro buraco (ele tem muitos espinhos). Caia no segundo e vá direto para a esquerda. Você achará plataformas invisíveis e muitos, muitos itens. De quebra, de 3 a 5 vidas. Pegue tudo, morra e volte para conseguir mais vidas. Repita até acumular inacreditáveis 99 vidas

Cuidado com este bicho feio. O cara pode congelá-lo e você corre o risco de perder um montão de energia. Vá girando com tudo em cima dele

Chefe. Ele ataca com as mãos e solta um bafo que congela. Fique no canto esquerdo, desviando. Acerte-o nos intervalos

Siga a setinha para subir. Vá para o canto superior esquerdo e descole duas vidas extras. Chato, né?

Pegue carona neste bloco de gelo e encha a sacola de itens que dão muitos pontos

Subchefe. Destrua suas pernas e depois ataque o resto do corpo

Fique na plataforma do meio e espere-a afundar um pouco. Quando o chefe subir, pule girando sobre ele

Não dê sopa para estas aranhonas. Cole nelas e detone. Elas soltam tiros se ficam longe de você

Acelere fundo! Esta moto é rápida pacas. Destrua os inimigos e suas bombas

Que visual! Você tem missões a completar. Cada nave destruída dá pelo menos um coração de energia

Terceira missão. Use a corda para derrubar os Walkers, estes monstrões de pernas compridas.

Depois de acabar com os cinco Walkers, vá voando para a frente do último deles. Não atire. Fácil, né?

REBEL BASE

Nave com tiro duplo. Destrua as motos e cuide-se dos caras que tentam acertá-lo pela frente e por trás

Suba na primeira perna desta criatura gigantesca e vá para a direita. Você está dentro de um robô

Cadê a saída? Fique na frente das portas e aperte ↑. Mais uma pegadinha

O chefe fica no teto do robô. Use a bomba Thermal. Fique esperto mesmo depois de acertar com ele!!!

Han entra em cena . Atire nestas caixas para descolar energia e melhorar o poder da sua arma

Fique na frente das portas de onde saem uns carinhas. Eles dão muitos itens. Pegue granadas de montão

Chefe. Destrua suas metralhadoras na base da granada. Use a pistola e dê um ponto final na história

Aperte ↘ + pulo para passar girando por baixo destas correntes assassinas. Quer ser decepado?

Outro chefe. Lance granadas na arma, role por baixo e atire pelas costas. Atire para cima e descole um escudo

Que animal! Perspectiva de dentro da nave. Oriente-se pelo radar para sacar quando os inimigos aparecem

NAS RETAS, VOLTE PARA DETONAR O MESMO INIMIGO VÁRIAS VEZES E ACUMULAR ITENS

ITENS IMPORTANTES

CORAÇÃO PEQUENO	Dá um pouco de energia
CORAÇÃO GRANDE	Completa a energia
ESCUDO	Invencibilidade temporária
"HEALTH SWORD"	Aumenta sua energia
"BLASTER POWER-UP"	Aumenta o poder da arma
BOLA VERDE	Aumenta o poder das magias
THERMAL	Bombas animais. Devem ser detonadas em instantes
CARINHA DE VADER	Multiplica os pontos
ROSTO DO HERÓI	Vida extra, difícil de encontrar
GRANADAS	Para atirar no inimigo

CONTINUA →

DAGOBAH

Artoo está salvo

Em seguida, encontre Yoda, o poderoso Jedi

Suba na primeira plataforma que pintar. As magias estão todas lá em cima. Pegue uma depois da outra

Chefe. Use a magia L para aumentar o poder da sua espada e detone todo o seu semicírculo

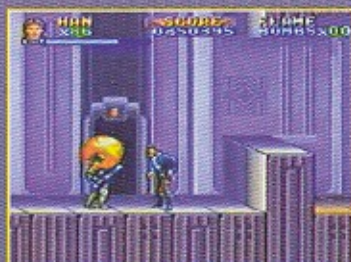
Derrube o nariz, os olhos e o resto. Quando ele ficar em pé, acompanhe-o. Quando ele descer, pule. Finito!

SUPER STAR WARS - THE EMPIRE STRIKES BACK/ JVC e Lucas Arts

Ação — 1 jogador — 12 Mega

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

CLOUD CITY

Han voltou. Esta arma pinta sempre e atira pra frente e pra trás. Cuidado

Dê um tempo diante das portas para pegar itens espertos

Chefe-bolha. Granadas nele! Comece acabando com suas laterais

Esse vovô é um saco. Detone-o antes que ele o congele e você caia na lava

Chefe. Destrua os canhões que soltam bombas. Em seguida, atire sem parar. Ele voltará, mas mais fácil

Han! Han! Han! Estes canhões com aspecto inocente são perigosos

Chefe-coxinha! Se sua energia estiver cheia, fique abaixado no canto esquerdo, atirando na diagonal

Chefe. Destrua a metralhadora com tiros. Daí gire andando (spin) em cima dele. Precisão é a chave do negócio

Por cima, por baixo e "no meio" das nuves. UAU! Até parece sonho. Luke na X-Wing! Com L e R você lança mísseis. Saque só as visões do lance

O encontro final

Estoure os canhões e dê um tempo até umas bolas verdes aparecerem. Elas aumentam o poder das magias

Use a magia E para não cair. Se desabar das plataformas, suba rapidinho com a ajuda da magia

Você luta duas vezes com Darth Vader antes do confronto final. É só um aperitivo

FIM DA LINHA PARA VADER!

Use a magia D no confronto final. Acerte-o pra valer. Detone as armas voadoras para pegar a bola verde

"EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

IMAGE

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

__BRASIL:__ Lojas Americanas • Mesbla • __SP:__ Fotoptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tity's Video • Paes Mendonça • Supermercados D'Avó • __INTERIOR:__ Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentrônica • Visótica • __RJ:__ Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy • __MG:__ Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sandas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis • __PR:__ Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour • __SC:__ Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • __RS:__ Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Radio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • __CE:__ Eletrônica Adiel • Top Data • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vitel • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraiso • Vital Games • Galaxian Games • __PE:__ Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt • __DF:__ Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • __GO:__ Brasimac • __RN:__ Game Mania • __PA:__ Fox Video • __MS:__ Brasimac • A. Shock • Tocyassu • __MT:__ Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • __ES:__ Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoria Vieira • Novex • __BA:__ Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Sakurai Ito • __AL:__ M. Shock • Interom • __MA:__ Zona Franca

TOP GEAR 2

Se você é fã de games de corrida, prepare-se para se esbaldar com Top Gear 2, lançamento legalzão para o seu Super NES. A softhouse Kemco produziu um jogo baseado nas provas de rali internacionais. Você corre por uma renca de países, dando um baita rolê por todos os continentes e participando de um campeonato com pontos corridos. E, de acordo com as suas colocações nas provas, você acumula grana para equipar sua caranga e melhorar seu desempenho. Os gráficos estão da hora e o jogo é divertido pacas!

PASSWORDS	
Inglaterra:	L2<? JRW# H5F2 2?6<H <?#RR
Canadá:	?<QM 3H4B 8BJH 4H6JR HDC33

Options

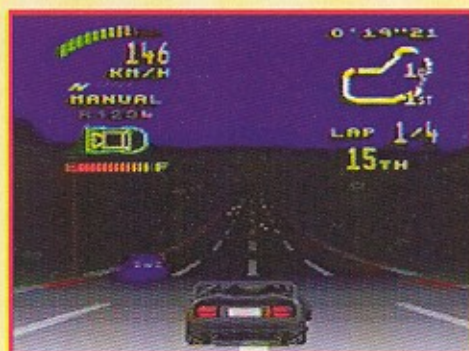
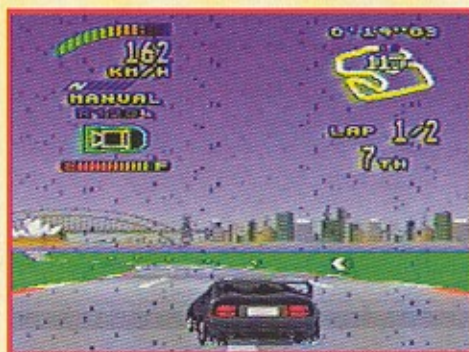
Antes de ir para a corrida, dê uma passadinha no item Options para escolher o nível de dificuldade (Amateur, Professional ou Champhionship), uma das cinco configurações de joystick e a unidade de medida de sua velocidade (MPH ou Km/h).

Você prefere o câmbio manual ou o automático? Vá ao tópico GEAR e escolha

Ao disputar corridas em dois jogadores, o game divide a tela ao meio para exibir as carangas

Manhas de pilotagem

Na largada, nunca saia "fritando", senão os pneus ficam cantando e os adversários passam você.

Na primeira pista da Austrália, cuidado com esta carreira de obstáculos

Quando você estiver correndo à noite, fique ligado nos faróis dos carros da frente

As curvas ficam escorregadias na pista com chuva. Cuidado!

Esta é a terceira pista da Inglaterra. Fique atento para não perder a fileira de cifrões

Incremente a máquina

Você acumula grana tendo uma boa classificacão nas provas. Assim, a grana que ganhar vai servir pra equipar seu carro. Troque pneus(para chuva ou clima seco), motor, caixa de câmbio, nitro e a proteção dianteira, lateral e traseira.

ITENS

Pintam coisas interessantes no meio da pista. Fique ligado!

- **"$"** - É a moeda do game. Cada um vale 1000
- **"S" vermelho** - Turbo instantâneo
- **"N"** - É nitro. Serve para envenenar o motor

CORREDOR DESBOCADO

O motorista do seu carro é o maior resmungão. Dependendo do que rola no meio da corrida, o cara fala altas asneiras:

- **Loser!** - Perdedor!
- **Crash' n Burn!** - Bata e se estoure!
- **Eat my dust!** - Coma minha poeira!
- **Kick it!** - Pise fundo!
- **Yo, dude!** - Ei, cara!
- **Eat dirt!** - Coma lama!

As frases do piloto aparecem em balões. Isto é só pra descontrair !

COMANDOS

ESCOLHA A CONFIGURAÇÃO 1

- **A** - Acionar turbo do nitro
- **B e Y** - Frear
- **X** - Acelerar
- **L** - Diminuir marcha
- **R** - Aumentar marcha
- **START + L e R** - Encerrar a corrida imediatamente
- **SELECT** - Buzinar

Os criminosos estão nas ruas. Crimes estranhos ocorrem todos os dias. A situação beira o caos. Só uma pessoa pode salvar a humanidade. Roger, o tira mais radical do pedaço. Este papo deve estar dando sono, né? Mas é o tema deste game.

O esquema do jogo é idêntico ao da versão para Mega Drive. Uma mistura de pega-pega com carrinho de trombada. Só que com gráficos um pouco melhores. Você comanda um carro incrementado e tem a missão de sair atrás dos criminosos. Os caras podem atirar. Você não. Para deter os malfeitores, sua única arma é o acelerador. Pise fundo e vá pra cima dos carros e motos que pintam na sua frente. O lance é jogar a galera pra fora da pista.

FASE 1
Domingo 13h52

Um assassinato na praia intriga as autoridades. O suspeito voa baixo a bordo de um possante carro esportivo vermelho.

Chefe. Não fique muito tempo atrás dele. O cara do banco do passageiro está armado!

FASE 2
Quarta-Feira 10h08

A ação ganha o deserto. Tome muito cuidado com uns motoqueiros metidos a fortões. Eles jogam fogo em você e tiram bastante energia.

Este jipe verde com uma caveira é demais. Use nitro para atropelar o jipe e acabar com ele

FASE 3
Sexta-Feira 17h26

Fique esperto na pista. Agora rola mão dupla. Ultrapasse os molengas pela esquerda e volte rapidinho para a pista da direita.

Outro cara armado dentro do carro. Vá no ziguezague e bata com tudo na traseira do chefe

USE CÂMBIO MANUAL PARA NÃO PERDER TANTA VELOCIDADE NAS RETOMADAS

REDUZA PARA QUARTA SEMPRE QUE BATER EM ALGUM CARRO

USE NITRO APENAS NOS CHEFES. SÃO 3 POR FASE, SEM CHORO

NAS DUAS FASES FINAIS O ESQUEMA É O MESMO

SUPER NOVA/Taito

Ação	8 Mega	1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Que tal debulhar um jogo espacial pra variar? Às vezes é bom dar um tempo nos games de luta, cheios de comandos que criam calos nos dedos da gente. E Super Nova é uma excelente pedida. Se você manja games de nave, basta saber que é uma continuação da Saga Darius, um clássico da Taito. Super Nova saiu no Japão com o nome Darius Force e é um joguinho cabuloso, mesmo não sendo nenhum Axelay.

O lance é manjadão: você comanda uma espaçonave que precisa destruir tudo o que pinta pela frente, enfrentando várias fases e chefes. E sempre pegando itens que aumentam o poder de seus tiros. Dá para jogar a dois, como em Darius Twin e o desafio é animal. Os gráficos não são nota dez, mas chegam a lembrar Thunder Force 3 e não fazem feio. Bem, se você gosta de games de nave, pode ir atrás que a gente garante!

Telinha maneira

Antes de começar o game, escolha uma das três espaçonaves. Todas têm oito níveis de tiros: basta pegar os itens no caminho.

O legal desta tela é que você pode visualizar todas as variações de tiros

ITENS

Aumenta o poder de seus tiros

Dá um escudo protetor para sua espaçonave

Vale uma vida extra

COMANDOS

B	bomba
Y	tiro

SÃO TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE: EASY, NORMAL E HARD

DEBULHANDO O ALFABETO

Super Nova tem quinze zonas em ordem alfabética, de A até O. A dificuldade é crescente.

Chefe da Zona A - comece atirando nos braços, destrua as bolas que saem da sua barriga e, no final, acerte o ponto azul no peito dele

O game sempre dá duas fases juntas para você escolher. Sugestão: pegue a primeira letra, pois é sempre a mais fácil

Acumule um montão de bolas vermelhas sem morrer e o próximo item lhe dará esse baita feixe de luz, que detona qualquer coisa

O lance é sempre destruir fileiras e mais fileiras de naves. Mande chumbo sem parar !

Chefe da Zona B - É um polvo gigantesco! Fuzile a cabeça, mas tome cuidado com os tentáculos e com as bolas verdes: elas triplicam ao serem atingidas

O subchefe da Zona A é um baita mão-de-vaca: além de ser chato para ser derrotado, não dá nenhum item no final

Na Zona C, fique calmo, você não bebeu! A tela gira mesmo e sua trajetória muda o tempo todo. Cuidado!

Atire nos meteoritos que brilham, pois eles escondem altos itens

Esta baita bola azul destrói tudo na tela. Basta acertá-la!

Mais um game de corrida pintando no pedaço: motocas envenenadas numa prova cheia de trapaças. Você pode chutar e até explodir os adversários com mísseis. Mas pode ir tirando o cavalinho da chuva. Rider Machine pisa feio no tomate. Os gráficos são capengas, o som dá sono e o desafio é ridículo. Uma pena. Afinal, a idéia do game é divertida. Ainda mais que é inspirada num bom seriado da TV japonesa: o de Blackman, o corredor mascarado.

Visual japonês

O visual do jogo é totalmente japonês, bem próximo dos primeiros games para MSX. A expressão facial dos personagens não muda nunca, os desenhos têm sempre os mesmos traços. Mas isso não é grave. Pior é a ação. Devagar, quase parando. Nem armas, mísseis e chutes quebram a monotonia. E olha que você voa a mais de 600 km/h. Incrível! Uma moto mais rápida que a maioria dos aviões. Videogame é demais!

Road Rash de quinta

O objetivo da Yutaka Software, produtora do jogo, é claro: fazer um *Road Rash* para Super NES. Mas que imitaçãozinha sem-vergonha! Parece que os caras jogaram *Road Rash*, mas não entenderam patavina. O grande barato deste tipo de game é a ação, a rapidez. Andar a 600 por hora e ter a sensação de estar em slow motion é uma piada. E não tem a menor graça.

Apesar de ser bem fraquinho, *Rider Machine* pode render uma tarde divertida. Principalmente no Versus Mode. Desafie um amigo para uma partida. O mais provável é que vocês decidam ir correndo à locadora alugar um outro game mais esperto. Se der pra encarar, vá em frente. Mas lembre-se: *Rider Machine* é devagar demais, cara. Talvez seus pais curtam...

COMANDOS

B	Chute	Y	Arma
A	Defesa	L	Freia
X	Míssil	R	Acelera

Use seu chutão para derrubar os outros motoqueiros. É só apertar B

Que poder! Use bombas para ferver os miolos e as motos da galera

Entre neste Shopping itinerante para comprar uns lances para a sua moto. Vá de armas e trucide os seus oponentes

Estas são as suas opções de compra. Não seja pão-duro. Quanto mais você gastar, maiores serão suas chances de ganhar as provas

Oba, um chefinho para dar ritmo ao game! Ele é babaca. Desvie de seus tiros e ataque-o com armas ou com o bico do pé

B.O.B.

Passwords! - Anote esta lista completa de códigos para todas as fases do gamê do robô.

Nível Goth
Área 1: 000000
Área 2: 171058
Área 3: 950745
Área 4: 472149

Nível Ultraworld
Área 1: 743690
Área 2: 103928
Área 3: 144895
Área 4: 775092
Área 5: 481376

Nível Anciena
Área 1: 672451
Área 2: 272578
Área 3: 652074
Área 4: 265648
Área 5: 462893
Área 6: 583172

Poder máximo - Vá até a tela de Continue no início do jogo e digite o seguinte código: 196420. O game dirá que esta password não serve. Não dê a mínima e aperte Start. Quando a partida começar, você terá poder máximo em TODAS as armas. Assim fica fácil, né?

FINAL FIGHT 2

Lute com o mesmo personagem - Na tela de apresentação, na hora de optar entre 1 ou 2 jogadores, faça a seguinte seqüência: ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ← e L e R ao mesmo tempo. A tela ficará azul. Selecione dois jogadores e vá até a tela de escolha de personagem. Faça o segundo jogador escolher o lutador com que ambos desejam jogar e selecione o mesmo personagem para o primeiro jogador. Ambos lutarão com o mesmo cara, só que com cores diferentes.

VEGAS STAKES

Quebre a banca - Que tal descolar 10 milhões de dólares? Vá apostando nos caça-níqueis e salvando o game sempre que ganhar. Quando descolar uns 100 mil, salve novamente e vá tentar a sorte no Blackjack. Com essa grana toda você será aceito até no Laurel Palace, onde só rola aposta alta. Aposte todo o dinheiro. Se perder, dê Reset e tente novamente. Salve sempre que ganhar. Desse jeito, você será um milionário em dois tempos.

SUPER NES

GUNSTAR HEROES / Treasure

Ação | 1 ou 2 jogadores | 16 Mega

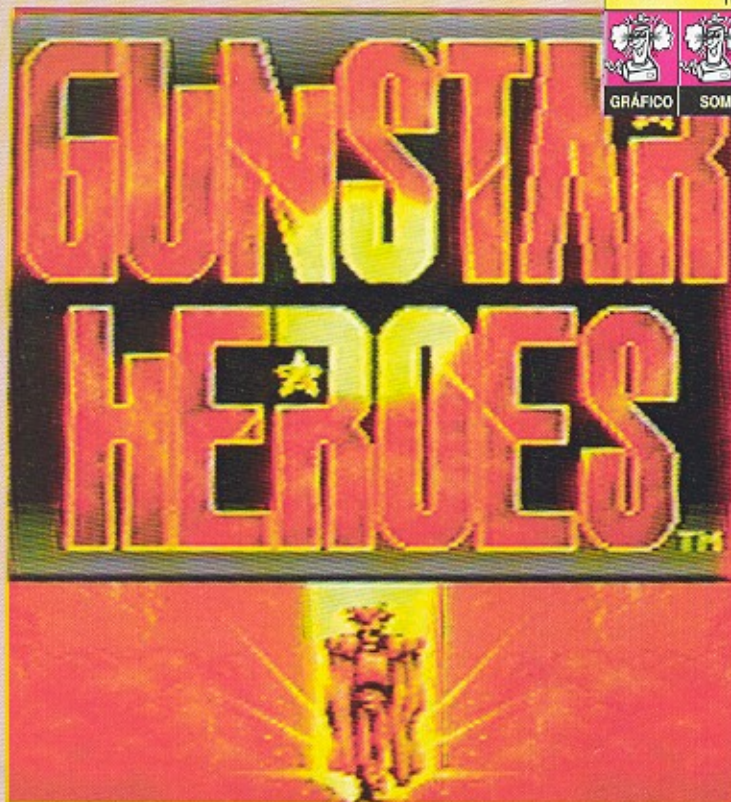



GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Zás-trás! Este game de ação parece turbinado. Tudo acontece muito rápido. São tiros e mais tiros, inimigos insistentes e outros desafios espertos. Os gráficos misturam várias sacadas de Sonic com lances de games de ação e jogos espaciais. O resultado é fantástico. Com visual refinado, sonzaço da hora e resposta perfeita, Gunstar Heroes *é viciante.*

A criatividade é o ponto alto do game. As quatro primeiras fases podem ser feitas na ordem que você bem entender. Daí pra frente, a loucura é total. Uma única fase que vale por dez. É tudo tão alucinante que até respirar fica difícil. Um arraso!

Quatro tipos de arma

A história é a manjada "vamos resgatar a namorada". Mas nem este papo babaca consegue estragar o game. Para chegar à sua amada, você dispõe de quatro armas diferentes. E elas podem ser combinadas para obter um tiro totalmente animal. A mais esperta é o laser teleguiado. Uma rasteirinha no mano a mano também funciona legal.

Como todo grande game de ação, *Gunstar Heroes* tem a opção para dois jogadores. Assim, o jogo não enjoa rapidinho. E o desafio muda a cada partida. Por falar nisso, tente jogar sozinho no nível Hard. Serão horas de teste de habilidade e paciência. Portanto, aí vai uma dica: jogue a dois até pegar as manhas. Este game é sensacional. O que você está esperando? Corra atrás de *Gunstar Heroes*. Já!

Logo de cara você escolhe seu jogador e a arma. Mas dá pra trocar de arma no meio do jogo

Estas são as quatro primeiras fases. Ao lado, damos as quatro, da esquerda para a direita

DEBULHANDO O JOGO

Todas as fases, até o final

Fase 1

Primeiro subchefe. Fique no meio de seu caule, atirando sem parar

Subchefe 2. Fique parado no canto esquerdo, detonando numa boa

Chefinho. Cole no seu pé esquerdo e mande laser na carcaça da nave

Fase 2

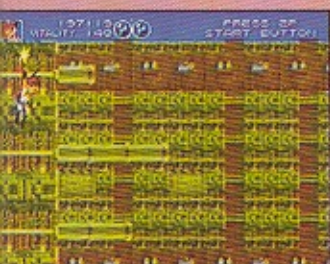
Para mudar de lado nesta descida maluca, aperte C duas vezes com ajuda do Direcional

Chefe. Acerte-o em qualquer lugar. Procure ficar em cima dele

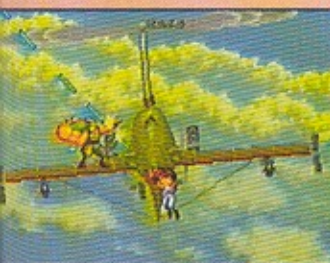
O cara se transforma outras vezes. Vá atrás dele e atire sempre

POR DENTRO DOS TIROS

	Tiro forte		Tiro teleguiado
	Laser		Tiro de fogo

Fase 3

Aperte ↑ + pulo duas vezes para subir voando nestas plataformas

O chefe é um troglodita. Ele fica dentro da nave. Suba em cima dela

Entre no meio das pernas do subchefe e atire até livrar-se dele

Finalmente, o chefe. Fique pendurado na parte baixa do helicóptero, atirando feito louco

SEGURE O DIRECIONAL E APERTE O BOTÃO DE TIRO PARA MUDAR A DIREÇÃO DO SEU ATAQUE

Fase 4

Fight! Fuzile o cara sem dó nem pena

Aqui, você precisa chegar à saída dando socos nas passagens coloridas

Luta mano a mano. Acabe com o cara na base da rasteira

Depois de muito trampo, o chefe. Fique entre suas pernas atirando. Acompanhe o seu andar

Você precisa percorrer este tabuleiro para chegar ao chefe. Jogue os dados para conhecer o seu destino

Fase Final

Destrua as caixas e descole energia. Pegue o máximo que puder

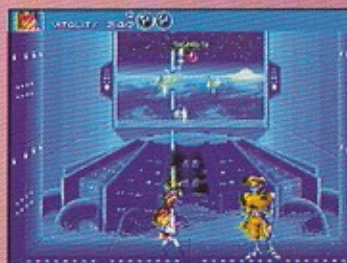
Subchefe. Este cara é o Bison cover. Ele pinta o tempo todo. Acabe com ele aqui e encontre-o mais à frente

Estes dois canhões atacam sem parar. Fique bem no meio da tela e debulhe os lançadores de bomba

Que visual animal! Pule a corda e acerte o chefe nos intervalos de seus ataques

Esta criatura é feita de bolas. Fique esperto. O tiro azul sobe e o amarelo desce. Desvie e mande ver

Todos os chefes ficam na parte de baixo da tela. Pegue o tiro teleguiado com laser para não ter problemas

Primeiro retorno. Atire quando ele chegar perto, dê rasteira e passe por baixo. Fique do lado direito

O espantalho meio robótico é o último chefe do game. Atire nas pedrinhas até ele manifestar-se

Quando ele vier pra cima, surpreenda-o na base da rasteira. Quando ele cair, atire

VOCÊ PODE FICAR COM DOIS TIROS AO MESMO TEMPO, IGUAIS OU DIFERENTES

PROSYSTEM-8
É UM BARATO, AT
HORA DA COMPR
Com o prosystem 8 e os joysticks SUPER PRO você só
não vai debulhar o bolso de seu velho
PROSYSTEM 8
• Compatível com nintendo 8 bits
• 2 Joysticks SUPER PRO 8
• 1 Cartucho 72 pinos
• Balun, cabo RF e fonte de alimentação
PROSYSTEM 8 BABY
• Compatível com nintendo 8 bits
• 1 Joystick SUPER PRO 8
• Balun, cabo RF e fonte de alimentação
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
SUPER PRO-8
SELECT
START
OFF SLOW

NA
PROSYSTEM-8
Chips do Brasil
POWER
EJECT
RESET
LANÇAMENTO
SUPER
PRO-8
R
A
B
L
OFF
A
B
A
B
A
SELECT
START
OFF
SLOW

SPIDER-MAN X KINGPIN / Sega			
Ação	Sega CD	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

O Homem-Aranha está em apuros. Seu eterno inimigo, o vilão Kingpin, divulgou notícias mentirosas para prejudicá-lo. Agora todos acreditam que o Homem-Aranha armou uma bomba devastadora para explodir a ilha de Manhattan. A engenhoca nuclear está programada para explodir em 24 horas.

Você tem apenas um dia para localizar a bomba, desativá-la e desmascarar Kingpin. Como pimenta nos olhos dos outros é refresco, sua namorada Mary Jane é raptada. Então, você precisa também resgatar sua amada. Vida de super-herói não é moleza...

Rolê na city

Depois das animações da abertura, um grande mapa pinta na sua frente. Ele representa Nova York. Há uns círculos com a carinha dos vilões de cada fase. Você pode fazer as fases na ordem que der na telha. Não importa. De um jeito ou de outro, o confronto final é sempre contra Kingpin.

Para salvar sua cidade, você dispõe de algumas armas e golpes. Magia de teia, teia que prende, teia tipo Tarzã, soco, chute e voadora. A teia (Web) só não é contada no modo Easy. Portanto, trate de economizar, OK? Você só tem uma vida. Quando a energia acaba, adeus. Mas sem trauma, pois o game tem Continues infinitos.

Versão animalesca

Spider-Man X Kingpin para Sega CD é uma versão melhorada do cartucho original para Mega. As fases são maiores, os movimentos estão mais rápidos e as animações são de tirar o fôlego. Isso sem falar no som. As músicas são perfeitas. Rola de tudo um pouco: rock, pop, temas instrumentais e outras maravilhas. Nota mil!

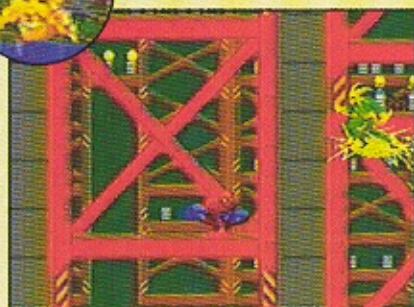
Este game chegou para provar que um bom software é tão importante ou mais que um console invocado. Ligue para aquele amigo que tem Sega CD e programe uma noitada regada a gráficos alucinantes e sonzaço empolgante. Aproveite o game até o final e veja o triste fim de cada chefe.

DE OLHO NA APRESENTAÇÃO

OS CHEFES DO GAME

Doutor Octopuss

Fique perto do chefe. Abaixe para se proteger, levante e dê socos na perna do cara

Electro

Imobilize Electro com uma teia e, em seguida, bata de novo. Você ganha uma chave

Sandman

Chefinho bolha. Jogue água nele para descolar mais uma chave

Vulture

Chefe novo: não rola na versão em cartucho. Ele é muito babaca. Fique abaixado no canto e dê uns socos nele

Mestre da Ilusão

Chefe. Dê uma porrada, espere-o mudar de lado e dê outra pancada. Continue andando para pegar uma chave

CONTINUE ESPERTO

As animações que pintam quando você usa um Continue são da hora. Saque só!

PINBALL

Nada como um bom flipper pra relaxar. Pena que este não está à altura do game...

Lagarto

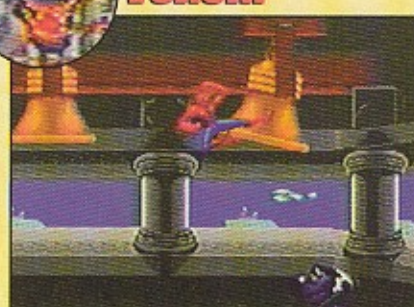
Rede de esgotos. Vá por cima, para a direita, com cuidado! É um autêntico labirinto

Antes de detonar o Lagarto, passe por ele e pegue Energia. Mas não se anime: ele volta e você precisa detoná-lo de novo

Duende Macabro

Jogue a teia e desça o braço pra valer. Desvie do fogo que ele lança

PASSWORDS

ARBOGAST	PUBLIC45
HALF2LIFE	KIDNEY2
COWBOY36	PENCIL6
HELPINHAND	

Venom

Não adianta bater nele. Conduza-o até a Igreja e toque os sinos feito um doido. Venom não suporta barulho. Pronto, um a menos

Kingpin

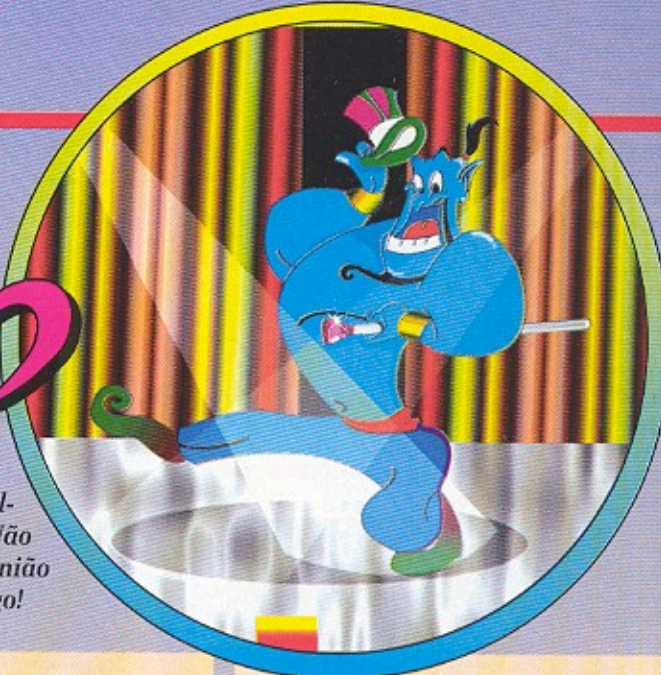
Você precisa acabar com Vulture e com o Mestre da Ilusão antes de enfrentar Kingpin

SUPERDICA

Não detone os três chefinhos. Use suas chaves para desativar a bomba. Oriente-se pela cor acima dela, pause e mande ver

Fique colado na parede da direita e soque o cara até mandá-lo pro espaço

Aladdin

Na edição anterior, debulhamos este game sensacional até o momento em que Aladdin encontra a lâmpada mágica. Agora, vamos ao desfecho desta aventura que ficou igualmente animalesca para o cinema e para o videogame. Não poderia dar outra, né? Os gráficos estão pra lá de Bagdá. União entre Sega e Disney dispensa comentários... Vamos ao jogo!

CONFIRA AS CINCO ÚLTIMAS FASES DESTE GAME DAS ARÁBIAS

PARA SALVAR A PRINCESA

Caverna de lava

Fogo por todos os lados. O mais chato aqui são as pedras gigantes que correm atrás de você. E tome cuidado com as gotas de lava.

Não fique muito tempo sobre estas plataformas na lava, senão você pode afundar

Olha a vida extra no ar, bem acima desta plataforma na lava. Seja esperto e pegue-a rapidinho!

Pegue outra vida extra neste corredor, mas suba pulando para que a pedra não alcance você

Tapete voador

É superparecida a uma fase de bônus. Você dá o maior rolê de tapete voador, procurando itens e se desviando de obstáculos.

Nesta fase, o lance é encher a sacola de maçãs, vidas extras e gênios

Obedeça a direção indicada pelas mãos que aparecem pela frente. Você pode seguir por cima ou por baixo

Quando pintar o ponto de interrogação, vá preferencialmente por baixo

Dentro da lâmpada

Uau! Na lâmpada do gênio tem até Mega Drive. Siga sempre a direção das setas de madeira. Use as cabeças de gênio pra pular mais alto.

Os caminhos de luz são legais, mas você tem que ficar pulando para não cair. Os braceletes são sólidos e mais seguros

Acorda, meu! Olha a cabeça de gênio escondida atrás do feixe de luz

Antes de dar o fora da fase pela língua do gênio, pegue duas vidas extras: uma em cima e outra embaixo

Palácio do Sultão

Aqui, tapete voador é o que liga! E tome cuidado para não cair na água, OK?

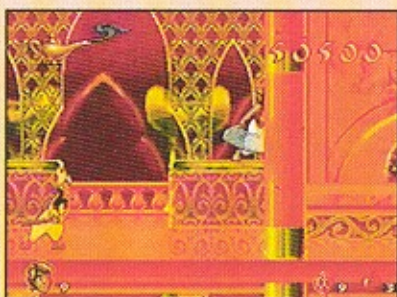
Pule de garça em garça para não morrer ensopado, mas tome muito cuidado com os peixinhos que cospem em você

Pegue um coração perto desta corda

Solte o macaquinho, dando altas cabeçadas na jaula

Jogue maçãs na papagaio e dê espadadas nos outros bichos que vêm para pentelhar

Palácio de Jafar

O Vizir traiu você e agora é preciso correr atrás do prejuízo. Vá por cima, detonando as estátuas nas plataformas.

Sempre há algum item atrás das colunas. Vasculhe!

Este é o único pilar em que você pode subir. Aproveite!

Chefão - Ele atrai você com uma magia traiçoeira. Jogue maçãs entre uma magia e outra. E quando acabar o estoque...

...vá para o canto da sala e pegue mais quatro maçãs na plataforma perto do mago. Ele, por sinal, transforma-se em serpente

PRONTO. VOCÊ SALVOU A PRINCESA. O FINAL É TODO SEU

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Corra de moto - Sim, você leu direito: dá pra correr de moto neste game! Mas é complicado. No início do jogo, escolha World Championship, New Game e use a palavra Hang-On! no lugar do seu nome. Mas atenção: use o hífen pequeno e o sinal de exclamação. Em seguida, faça tudo como se fosse iniciar uma corrida, mas em vez disso retire-se dela e salve em seguida. Depois, dê Reset. Reinicie escolhendo Free Practice. Nessa tela, na hora em que aparecerem as opções Grid e Laps, aperte ↓ + A. Se em seguida aparecer a tela de escolha de marchas, pode soltar estes comandos porque o truque deu certo. Senão, aperte de novo até aparecer. Aí escolha o tipo de câmbio e inicie a corrida: de moto, no meio dos carros de F1. Não é legal?

SF2 SPECIAL CHAMPION EDITION

Mais velocidade - Este truque é para colocar até velocidade 5 no modo Champion Edition. Mas atenção: para fazê-lo, você precisa do joystick de seis botões da Sega. Ligue o jogo e deixe a apresentação rolar. Quando a imagem do prédio estiver sumindo, faça rapidinho a seqüência ↓, Z, ↑, X, A, Y, B e C.

JURASSIC PARK

Passwords - Aí vão as senhas pra você jogar com o Dr. Grant, começando do estágio que quiser.

Fase 2 - 299II02Q
Fase 3 - 4UFVI068
Fase 4 - 6VI7H020
Fase 5 - 8VVV0F61
Fase 6 - AVVVQJ6Q
Fase 7 - CV3NUL6U

HUMANS

Password - Você não precisa jogar todas as 80 fases para ver o final do game. Vá direto para o último estágio com a password XPMNWJKFNQZC.

MORTAL KOMBAT/Acclaim
Luta — 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

MORTAL KOMBAT

Até que não demorou. E valeu esperar! A versão de Mortal Kombat *para Master System chegou para matar a vontade da moçada. E o cartucho até que ficou legalzinho para os padrões do console. O game traz muita pancadaria e personagens digitalizados. E se você preferir jogar com os golpes fatais mais rudes, tudo bem. Basta usar a seqüência secreta.*

CÓDIGO PARA O MODO MORTAL

Na tela em que aparece o texto sobre o código de honra dos lutadores, faça a seqüência 2, 1, 2, ↓, ↑. Se o truque deu certo, vai aparecer a frase: Now enter in the Combat (Agora entre no combate). Aí, é só detonar!!!

Menos um

Dos oito lutadores originais do jogo, um sumiu nesta versão: Kano. Infelizmente, os cenários também diminuíram de sete para dois e a fase de bônus desapareceu. Pena, né? Mas é preciso dar um desconto, pois a capacidade do console é pequena pra tanto golpe e personagem. O grande lance é que o game traz os golpes mortais que fazem a fama e o gosto de *Mortal Kombat*.

OS GOLPES DA GALERA

Mortal Kombat para Master traz menos golpes que a versão Arcade e a jogabilidade foi adaptada. Agora, você precisa acionar mais lentamente os comandos dos golpes.

SONYA

Scissor Grab (Tesoura) - ↓, 1 + 2

Square Wave Flight (Voada) - →, ← + 1

Ring Toss (Magia) - ← + 1

Golpe Mortal - → → ← ← + defesa

LIU KANG

Orange Fireball (Magia) - →, → + 1

Flying Kick (Voadora) - →, → + 2

Golpe Mortal - →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, →

IGUAIS PARA TODOS

Defesa - ← + 1
Giratória com chute alto - ← + 2
Rasteira - ↙ + 2
Uppercut - ↓ + 1

LUTADORES SÃO DE VERDADE

A produção de Mortal Kombat foi tão requintada que a Acclaim contratou lutadores profissionais para representar os golpes. Só o Goro é de mentirinha. Veja quais atores vivem os personagens do jogo. Na tela da TV nem sempre dá pra ler:

Personagem	Ator
Rayden	Carlos Pesina
Johnny Cage, Scorpion e Sub Zero	Daniel Pesina
Sonya	Elizabeth Malecki
Liu Kang e Shang Tsung	Ho Sung Pak

OS GOLPES MORTAIS DE SONYA, LIU KANG E SCORPION NÃO MUDAM COM A SEQÜÊNCIA SECRETA

SCORPION

Van Dan Spear (Dardo) - ←, ← + 1

Teleport Punch (Teleportação) - ↓, ← + 1

Golpe Mortal - defesa, ↑ ↑

SUB ZERO

Ice Blast (Magia) - ↓, → + 1

Power Slide (Rasteirão) - ←, ← + 1 + 2

Golpe Mortal com código - →, ↓, → + 1

Golpe Mortal sem código - →, ↓, → + 1

J. CAGE

Green Flame (Magia) - ←, → + 1

Sliding Shadow Kick (Chutão) - ←, → + 2

Splits Punch (Espacato com soco) - 1 + 2

Golpe Mortal com código - →, →, → + 1

Golpe Mortal sem código - →, →, → + 1

RAYDEN

Torpedo - ←, ←, →

Lightining Throw (Magia) - ←, ↓, → + 1

Teleport - ↓, ↑

Golpe Mortal com código - → → ← ← + 1

Golpe Mortal sem código - ←, ←, ← + 1

OS GOLPES DESTA MATÉRIA FORAM FEITOS COM O SEU LUTADOR À ESQUERDA

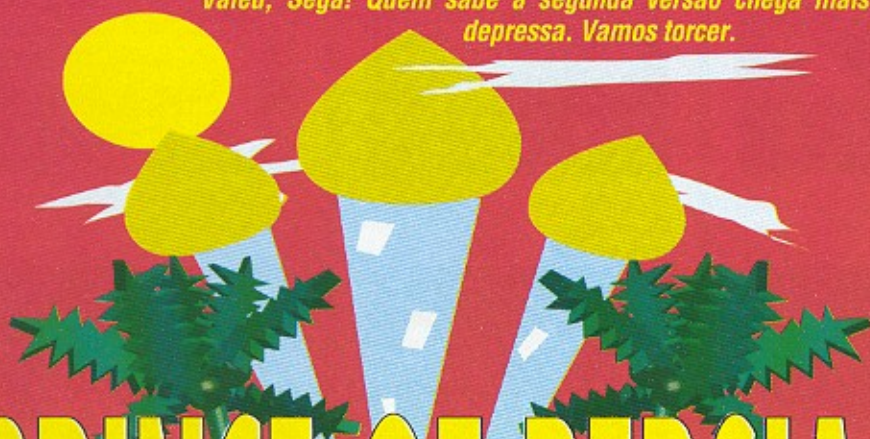
COMANDOS			
1	Soco	2	Chute

FINAL DO GAME

Goro e Shang Tsung são os chefões finais do game. E são difíceis pacas! Prepare-se

Scorpion é o melhor personagem para enfrentar Goro. Use teleportação, dardo e Uppercut várias vezes

O Shang Tsung se transforma em todos os personagens de Mortal Kombat. Cuidado com a magia de crânio de fogo

Galera do Master, é hora de comemorar. O cartucho Príncipe da Pérsia, enfim, está chegando às prateleiras do País. E o game bem que merece uma corrida até a loja: desafio de roer as unhas com gráficos, sons e diversão da hora. Prince of Persia (nome do game em inglês) já tem a primeira versão disponível em mais de uma dezena de sistemas: de computadores PC, Macintosh e Amiga até os consoles NES, Super NES, Mega Drive, PC Engine e outros. A turma do Master foi uma das últimas a chupar o dedo. Valeu, Sega! Quem sabe a segunda versão chega mais depressa. Vamos torcer.

PRINCE OF PERSIA

Em busca da Princesa

A história possui encantos dignos de *Aladdin* e não mudou nada. O sultão da Pérsia parte para uma viagem e deixa seu trono à mercê do malígno Vizir. Este decide casar-se na marra com a princesa e, assim, tornar-se príncipe e ocupar o lugar do Sultão. Pobre princesa! Para ela resta uma esperança: só seu amado, um jovem plebeu, poderá salvá-la. Mas o Vizir, ao saber que tem um adversário, manda prender o rapaz na masmorra do castelo.

Você, no papel do infeliz plebeu, deve passar por guardas, armadilhas e no final, enfrentar o próprio tirano, para conseguir salvar a bela princesa. Para tudo isto, você conta com apenas 60 minutos.

Armadilhas e poções

PARA PASSAR PELAS LANÇAS, ANDE DEVAGAR SOBRE ELAS ATÉ QUE SE ABAIXEM

Esta versão é baseada na original para PC e traz tudo igualzinho: as mesmas armadilhas, objetos, guardas e poções. Em todas as fases, você está nos labirintos da masmorra e tem de encontrar a porta para a etapa seguinte. Na maioria das vezes, a porta só se abre se você pisar numa laje que está em outro lugar, longe da porta. Fique esperto para não se estrepar nos espetos que saem do chão, lajes soltas, poços profundos e poções de veneno. *Prince* é um desafio para ninguém botar defeito.

PASSWORDS

Se quiser pular etapas, use estas passwords:

Fase	Password
Fase 2	IMOKHJ
Fase 3	KNLMIM
Fase 4	EGBFBB
Fase 5	LLOLHM
Fase 6	IHHHDQ
Fase 7	KIHIEV
Fase 8	NKIKGF
Fase 9	JEGFBJ

DE OLHO NAS POÇÕES

Durante sua missão, procure as poções mágicas que o ajudarão a alcançar a princesa. Às vezes, elas estão bem escondidas. Veja para que serve cada uma.

Poção	Efeito
VERMELHA	É venenosa e tira um ponto de vida
AZUL	Restaura um ponto do medidor de vida
VERDE	Acrescenta um ponto de vida
LILÁS	Faz você flutuar

COMANDOS

Comando	Ação
Direcional	Saltar na vertical, abaixar, correr para esquerda ou direita, conforme a seta
Botão 1	Sacar a espada/ atacar e agarrar-se em beiradas
Botão 1 + → ou ←	Andar devagar
Botão 2 (com a espada)	Defender-se
Botão 2 + → ou ←	Saltar
↓ em cima de item	Usar o item

Um rolê pelas fases

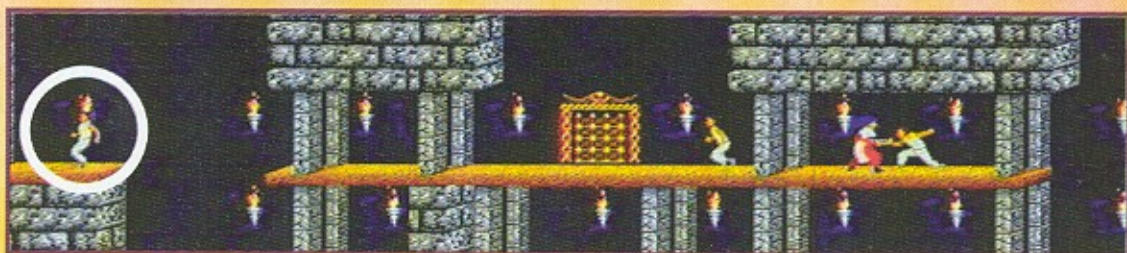
Como Prince é um jogo superdifícil, complexo e longo, aqui vão algumas dicas das primeiras fases e suas passwords. Pegue as manhas para usar nas fases seguintes.

Fase 1

Antes de sair em busca da princesa, encontre uma espada que está à esquerda. Pegue-a e volte pelo mesmo caminho.

O ataque é a melhor defesa. Ao enfrentar os guardas, não pare de atacar

Fase 2

Você está numa parte baixa do calabouço e precisa subir para achar a saída. Sempre que pintar um guarda perto de um abismo, pule atacando senão ele empurra você no buraco.

Passe direto pela porta fechada e vá em frente, para a esquerda. A laje que abre a saída é esta que indicamos no mapa

Fase 3

Nesta fase, depois de abrir a porta de saída, você encontra um esqueleto mágico. Ele é imortal e está armado.

Empurre o esqueleto para o buraco, assim ele não vai incomodá-lo

Fase 4

Na porta de saída, vá para a direita e encontre a laje que abre a porta. Na volta, você encontra um espelho. Ele é mágico e rouba sua alma

Atravesse o espelho sem pensar. Nas fases seguintes, você consegue sua alma de volta

Fase 6

Esta é a única fase em que não há porta de saída. No final dela, você acha sua alma. Cuidado.

Pule para o outro lado. Sua alma fechará a porta na sua cara. Solte-se para passar para a próxima fase

Fase 7

Você inicia esta fase caindo. Aperte o botão 1 para agarrar-se na primeira beirada que encontrar.

Use a poção lilás para conseguir chegar mais rápido à porta de saída

Fase 8

Após altos perigos, pinta a porta de saída. Mas a porta que você utilizou para chegar até a laje vai se fechar.

Sua grande ajuda é o ratinho que aparece para abrir a porta

DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ. PRINCE OF PERSIA EXIGE PERSISTÊNCIA. MAS VALE A PENA.

FATAL FURY 2

CADÊ JOE HIGASHI E BIG BEAR? ELES NÃO FAZEM PARTE DO JOGO. SORTE DELES. FICARAM LIVRES!!!

Pode ir torcendo o nariz. Fatal Fury 2 é mais uma pirataria safada. Uma tal de Cony Soft "adaptou" o maravilhoso game de Neo Geo para o Nintendo. Legal, mas dá um tempo. Vamos com calma, galera. O jogo da SNK tem nada menos que 106 Mega de memória. É muita areia pro caminhãozinho do seu console de 8 bits. Numa boa. Seria demais até para os videogames de 16 bits.

Se você já viu algum pirata descarado como Mario Fighter, Street Fighter 4 e aberrações do gênero, já sabe qual é o esquema. Os caras tentam copiar os golpes do game original, mas falta memória. Então, para resolver a questão, repetem personagens com nomes diferentes e colocam uns cenários que perdem de 10 a 0 dos games de Atari.

Esta galera toda faz parte do game. Pena que alguns personagens só tenham nomes trocados

Golpes invisíveis

Se os cenários são nojentos, a música é horrorosa. Um beep-beep repetitivo e muito chato. O pior de tudo é a movimentação dos lutadores. Os golpes são quase impossíveis de se executar. E quando, depois de um esforço incrível, você consegue fazer algum deles, pode não ver nada. Isso mesmo. É o famoso game pau de sprite.

Saca aquelas falhas que de vez em quando aparecem na tela, tipo o sumiço de uma parte de um personagem? Pois é, são falhas de sprite, da movimentação dos pontos coloridos na tela. Mais conhecidos como paus de sprite, estes defeitos tiram o prazer de qualquer jogador um pouco mais exigente.

Pancadaria capenga

Você deve estar se perguntando: "pô, mas se a AÇÃO GAMES achou o jogo tão ruim, porque deu uma página da revista pra ele?". Resposta dupla. Primeiro porque vários leitores escreveram e ligaram perguntando qual era a do game. Segundo, e mais importante, é nossa obrigação dar uns toques para que ninguém faça nossos leitores de trouxas.

Se você quiser alugar este game, vá em frente. Mas fique sabendo que é roubada. E das fortes. Agora, se o seu lance é dar umas porradas só para desencanar, ligue o som no último e encare umas partidas. Mas neste *Fatal Fury*, quem fica furioso é você.

GOLPEZINHOS ESPERTOS

TERRY BOGARD
Parafuso: ↓, ↑ + soco

ANDY BOGARD
Corrida com cotovelada: ↙, → + soco

KIM
Facão: ↓ (2 segundos), ↑ + chute

MAI
Leque de fogo: ↓ ↙ ← + soco

CHENG
Bolinha: ←, → + soco

THE PUNISHER

Mais tiros - Que tal detonar este jogo com 25 bazucas, cada uma carregada com 25 tiros? Então saque só: na tela em que aparecem os cartazes dos criminosos procurados, pegue o controle 2 e faça a seqüência: A, B, B, ↑, ↑, ←, ↓ e A. Um som diferente vai tocar se você tiver feito a seqüência direitinho. Depois, é pegar a bazuca e sair arrebentando.

STRIDER

Password - Se você ainda não chegou até a fase da África, use esta password:
DMCC BGCP CPOD

SUPER SPY HUNTER

Turbine seu carro - Em qualquer momento do game, você pode deixar seu carrinho superbala. Basta apertar o Pause e entrar com a seqüência ↑, ↑, B, →, →, B, ↓, B, ←, ←, A e solte a pausa. E veja do que seu carro é capaz.

MEGA MAN

Mais poder - Sabia que seus tiros podem ficar mais poderosos com um simples truquinho? Basta apertar Select no momento em que um tiro estiver atingindo o inimigo. Experimente a manha e veja como você detona tudo mais rápido.

TERMINATOR 2: THE JUDGEMENT DAY

Códigos para Game Genie - Se você tem este acessório infernal, acrescente mais duas passwords no seu livrinho. Para energia infinita: GXVTXZAX. Para dar superpulos: XNVOSOKN

SE OS GOLPES NÃO SAÍREM, FIQUE FRIO. ALÉM DE TUDO, ESTE CARTUCHO ROUBA GOLPES

A NOVA MANIA NACIONAL.

Euromeeting Int. Europrint 1993 © Nº Cert. Aut. R.F. 01/00/175/93

JÁ GANHOU SEU PRÊMIO?

Ter um cartão SUPERTESOURO e não conferir é a mesma coisa que ganhar um carro importado ou muitos outros prêmios e não saber. Cadê o seu cartão? Você se lembra onde guardou, não é? Então entre na onda das pessoas que já estão ganhando em todo o Brasil. Tenha o cartão sempre com você. E fique ligado toda semana nos Painéis da revista *Contigo!* Não perca nenhuma edição. Concorra para ganhar.

SUPERTESOURO
REVISTA
contigo!

Toda semana na revista *Contigo!* NAS BANCAS

Para obter mais informações sobre o cartão e a promoção, ligue para: (011) 853-0086, (011) 852-4821 e (011) 883-4621. Os Painéis também serão divulgados na sede da Ed. Azul (SP e RJ).

APOIO

Para jogar Syndicate *é preciso usar de muita estratégia e ter nervos de aço. Se você encarou* Populous *e* Power Monger *e gostou, vai curtir também este jogo criado pela* Bullfrog *e distribuído pela* Electronic Arts. *Em* Syndicate, *você controla grupos com o objetivo de conquistar terras. Seu limite é o mundo. O game é pra lá de futurista, com cenários de cidades, pontes, túneis e subúrbios com pique totalmente* Blade Runner. *Em todos eles, os agentes do Sindicato aparecem prontos pra cumprir sua missão a qualquer preço.*

SYNDICATE/Electronic Arts			
Estratégia			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

O Sindicato

As companhias multinacionais começam a se agigantar e a concorrência acirrada faz com que os grandes executivos formem sindicatos para dominar novos territórios. Alguns começam a utilizar uma nova invenção, o chip Persuadertron: ele consegue controlar os desejos das pessoas. Os executivos passam a arregimentar pessoas controladas pelo chip para serem seus agentes. Todos são transformados em cyborgs.

Esta foi a primeira cobaia: vítima de um atropelamento, o cara teve partes de seu corpo substituídas por outras de cyborgs

Como James Bond

Lembra-se de como os agentes de 007 eram equipados ? Pois a mesma "sessão Q" pinta em *Syndicate*. Lá, os agentes recebem visão infravermelha, membros mecânicos detonantes e tudo o mais pra deixá-los no ponto de enfrentar a dura tarefa de exterminar.

AS MISSÕES

Você é um executivo e controla um sindicato europeu. Além do poder, você dispõe de uma grande verba para comprar armas e outros equipamentos. Se sua equipe for bem-sucedida, ganha o território onde a batalha rola. As missões são diferentes para cada país do futuro. Em *Syndicate*, você está numa nave-mãe acima da cidade, observando sua equipe trabalhar através de um monitor holográfico. O briefing determina o tipo de missão: talvez você tenha de roubar armamentos ou informações, cometer atentados contra alguém importante, fazer novos agentes ou simplesmente arrasar com os inimigos e ocupar as terras. Para conquistar mais regiões, seu agente pode estar sozinho ou até com mais três parceiros.

Escolha no menu à sua esquerda, no máximo 8 itens mais adequados para sua tarefa

Cada missão que você enfrentará rolará num país diferente. Ao todo, serão 50 missões. Ufa!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

IBM PC AT 386, Clock de 25 MHz, com 4 Megabytes de memória Ram e 11 Mega livres no Hard Disk. Monitor VGA e placas de som SoundBlaster

RECURSOS PARA A BRIGA

PERSUADERTRON
Com ele você faz novos agentes

PANIC MODE
Quando estiver cercado, sem tempo e não souber pra onde atirar, acione o Panic Mode. Ele saberá o que fazer

SCANNER
Melhora a visão do mapa no canto esquerdo inferior. Dá informações importantes

MEDICAL KIT
Enche seu medidor de vida

VEÍCULOS
Trens, metrôs, carros. Facilitam o transporte, mas é mais seguro andar a pé

Use veículos apenas quando necessário. Eles são alvos fáceis e podem explodir com você dentro

Níveis de IPA

IPA são substâncias que regulam a inteligência, percepção e adrenalina do cyborg. Use pouco, pois elas viciam e, se você usar com exagero, ela não funciona uma segunda vez.

EQUIPE SEU AGENTE

PEITO
Proteção

BRAÇOS E PERNAS
Aumentam velocidade e precisão

CÉREBRO
Maior inteligência e menos vontade própria

OLHOS INFRAVERMELHOS/ TARGET
Boa mira

CORAÇÃO
Conservar o ritmo do batimento cardíaco

ESCOLHA SUAS ARMAS

BÁSICAS - Pistola e Shot Gun - curto alcance e baixo poder de fogo. São baratas

DE ASSALTO - Mini- Gun, Lança-chamas - impacto forte

AUTOMÁTICAS - Long Range e Uzzi, são médias

PESADAS - Lasers, Gauss Gun - mais fortes, grande poder de fogo. São as mais caras

Este é seu melhor armamento: duas Mini Guns, um Laser e uma Uzzi como reserva

Olha só poder de fogo desta Gauss Gun. Use-a com moderação, pois custa muito caro recarregá-la

VOCÊ PODE USAR A ARMA QUE SEU INIMIGO DEIXOU EM COMBATE, SE A SUA ESTIVER DESCARREGADA

SEUS INIMIGOS

AGENTES INIMIGOS - são cyborgs que se vestem iguais a você e apenas se difereciam pela cor do gorro que identifica o sindicato. No scanner aparecem como pontos vermelhos.

A POLÍCIA - é inofensiva desde que você não saque sua arma. No scanner aparecem em pontos azuis.

O ALVO - é o objetivo da missão. No scanner ele faz um bip e você o reconhece pelas ondas que emite. Vá atrás.

OS GUARDAS - são mercenários do Alvo. Dependendo do país, mudam de armamento. Usam as mesmas regras do sindicato. São os pontos cinzas.

OS GOLPES SECRETOS

A série Fatal Fury *já está em seu terceiro game para arcade. Também, pudera: o jogo é animal. Golpes de detonar, com cenários chocantes. A segunda versão, então, veio chapante e tem 106 Mega de memória. E desde que se descobriu que o cartucho traz golpes secretos, começaram a chover pedidos aqui na redação de AÇÃO GAMES. E nesta edição estamos saciando o apetite da moçada. Infelizmente, o horizonte continua embaçado e não dá pra saber nem se vai sair* Fatal Fury 2 *para SNES. Muito menos, portanto, se haverá golpes especiais. Como não podia deixar de ser, Joe Higashi e os irmãos Terry e Andy Bogard desferem os golpes mais detonantes. Mas a ninja Mai Shiranui não fica atrás. Você vai ver.*

Última chance

Cada personagem de *Fatal Fury 2* tem um golpe explosivo mortal, que é sua última chance de vencer uma luta. Esse golpe só sai se o seu personagem estiver com apenas 1/3 da sua energia. Mas é fabuloso: arranca 75% da energia do adversário e pode nocautear a figura na hora! Como pão de pobre só cai com a manteiga virada para o chão, você já sabe que esse presente dos deuses tem um preço: alguns golpes têm comandos chatos à beça e exigem muita, mas muita prática mesmo. Como consolo, repare que alguns golpes têm comandos exatamente iguais ou com apenas um botão de diferença. Detone com os personagens que desferem o golpe explosivo com a mesma seqüência, até decorar. Agora, Fight!

JOE HIGASHI

SUPERTUFÃO
→ ← ↙ ↓ ↘ → + B e C

BIG BEAR

BAFO DE FOGO
→ ↘ ↓ ↙ ← → + B e C

ANDY BOGARD

MORTAL ENERGIZADO
↓ 2s ↘ → + B e D

JUBEI YAMADA

ENTERRO DINAMITE
↙ 2s ↓ ↘ + B e C

TERRY BOGARD

GEISER MORTAL
↓ ↙ ← ↙ → + B e C

KIM KAPHWAN

SEQÜÊNCIA COM FACÃO
↓ ↙ ← ↙ → + B e D

MAI SHIRANUI

FERRÃO ARDENTE
→ ← ↙ ↓ ↘ → + B e C

CHENG SINZAN

BOLA ELÉTRICA
↙ 2s ↓ ↘ + B e C

VENDO

▶ Bazuca para Super NES com um cartucho. Sidnei Thomaz da Costa, tel.:(021) 394-9084, Campo Grande, RJ.

▶ Coleção completa da Revista Ação Games. Cristiano Flávio R. de Castro. Rua Condor, 257, V. Padre Manuel da Costa, CEP 13060-150, Campinas, SP

▶ Coleção Completa da Revista Ação Games. Mário Benevento Neto, tel.:(011) 273-5170, São Paulo, SP.

▶ Neo Geo série prata. José Roberto. Rua Bacairis, 217, V. Formosa, CEP 03987-000, São Paulo, SP.

▶ Nintendo americano com três joysticks(um turbo) uma pistola e um adaptador, além de 24 fitas. Alexandre A. Buika, tel.:(011) 274-1027, São Paulo, SP.

▶ Super NES completo com três controles e três cartuchos. Simone Alves Feitosa, tel.:(011) 61-0050 (com.), São Paulo, SP.

▶ Mega Drive japonês com controle e dois cartuchos. Thiago G. Ribeiro, tel.:(071) 321-8190, Salvador, BA.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com cabo RF. Breno B. Sebastini, tel.:(011) 448-8017, São Bernardo do Campo, SP.

▶ Master System com 11 jogos, pistola e óculos 3D. Ricardo Dalbem, tel.:(051) 332-7284, Porto Alegre, RS

▶ Master System III completo com um cartucho. Ricardo Sakamoto. Av. Delfino Cerqueira, 515, V. Silvânia, CEP 06322-060, Carapicuiba, SP.

▶ Master System III com dois controles e dois cartuchos. Maurício Paes Ruiz. Al. Fernão Cardim, 173, apto 63, Jd. Paulista, CEP 01403-000, São Paulo, SP.

▶ Game Gear com vários cartuchos. Luís Cláudio F.Miranda, tel.:(061) 568-7352, Brasília, DF.

▶ Hit Top Game com um controle e vários cartuchos. Sérgio Kameoka, tel.:(011) 206-5467, São Paulo, SP.

▶ Dynavision II com um controle e dois cartuchos. Cristian Vergamota Pinto, tel.:(085) 229-0860(16:00/21:30 hs), Fortaleza, CE.

▶ Micro Genius com quatro cartuchos. Diogo Silveira M. Pereira, tel.:(011) 520-6636, São Paulo, SP.

▶ Top Game com sete cartuchos e pistola. Henrique Pedro Fana, tel.:(0173) 41-1972, Colina, SP.

▶ O cartucho NBA All Star Challenge, do SNES. Feliciano Dias Neto, tel.:(061) 245-5269, Brasília, DF.

▶ O cartucho Bart's Nightmare, do Super NES. André Bittencourt, tel.:(011) 283-2890, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Street Fighter 2, do SNES. Renato A. Camilo, tel.:(011) 947-3860, São Paulo, SP.

TROCO

▶ Master System com controle, nove cartuchos e pistola por Game Gear com cartuchos. Daniel Dortas, tel.:(071) 321-1829, Salvador, BA.

▶ Dois controles de Master System por um controle PRO 1. André Klein Ferreira, tel.:(0591) 476-4028, Canoas, RS.

▶ Top Game VG 9000 com dois cartuchos e três controles por Master System com cartuchos. José Rosa Lima Filho, tel.:(011) 952-5643, São Paulo, SP.

▶ Turbo Game com três cartuchos por Master System. Gustavo Cardoso Silva, tel.:(011) 491-8595, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Bruno A. B. Pereira, tel.:(061) 585-2644, Brasília, DF.

▶ Mega Drive com três controles e quatro jogos por Super NES completo. Walter E. G. Caribe, tel.:(011) 255-3383, São Paulo, SP

▶ Mega Drive japonês com do controles e seis cartuchos p Super NES com cartucho. Edua do Valdamini, tel.:(011) 746-215 São Paulo, SP.

▶ Mega Drive japonês com tr cartuchos por Super NES compl to. Vinícius Rodrigues Costa O veira, tel.:(011) 458-7178, S Bernardo do Campo, SP.

▶ Mega Drive com dois contr les e três cartuchos por Super NE André M. Peroni, tel.: (031) 29 8529, Belo Horizonte, MG.

▶ O cartucho F1-Race, c Nintendo por Panic Restaura Hernane Euzébio, tel.:(016) 68 1151, Serra Azul, SP.

▶ Cartuchos usados de Meg Drive. Rodrigo Alves Araúj tel.:(043) 256-2328, Rolândia, P

COMPRO

▶ As edições 01 à 20 da revis Ação Games. Elson Rodrigues Castro. Rua 51, nº 91 , Centr CEP 74055-030, Goiânia, GO.

▶ As edições 33, 34 e 40-E revista Ação Games. Carlo Alberto D. Guimarães Jr., tel.:(03 293-1332, Liberdade, MG.

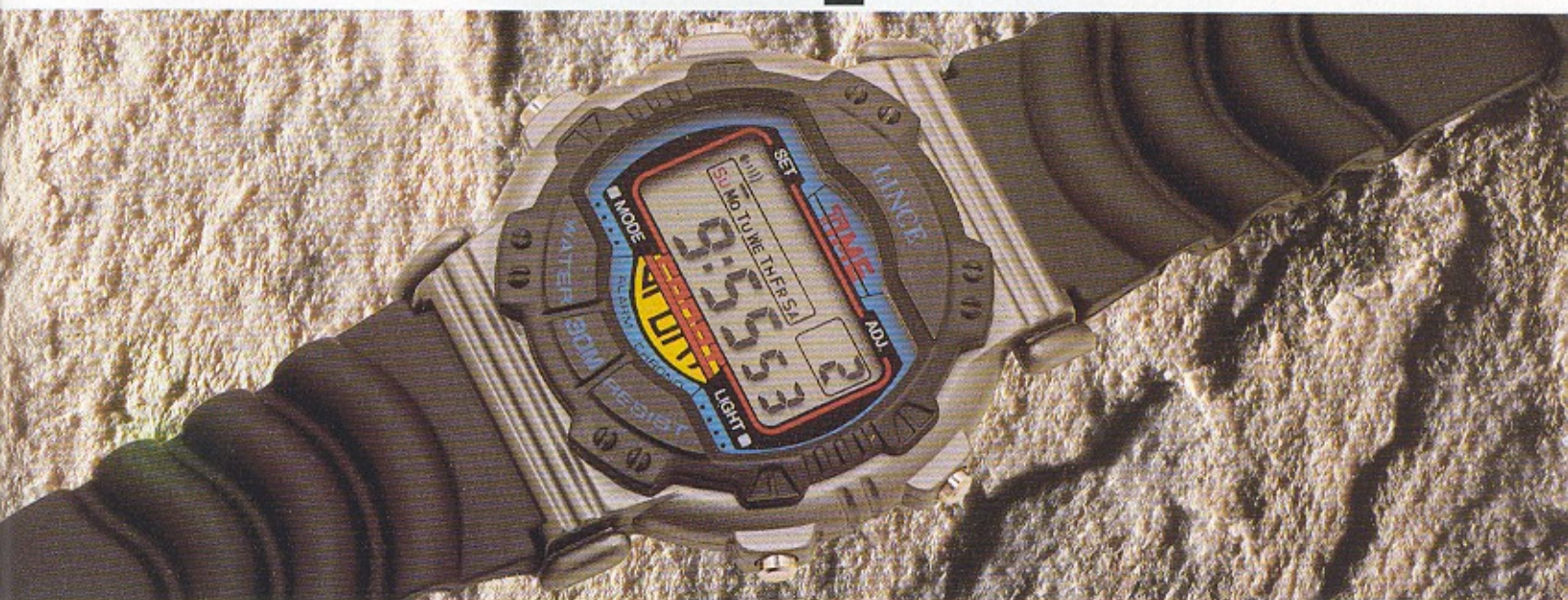
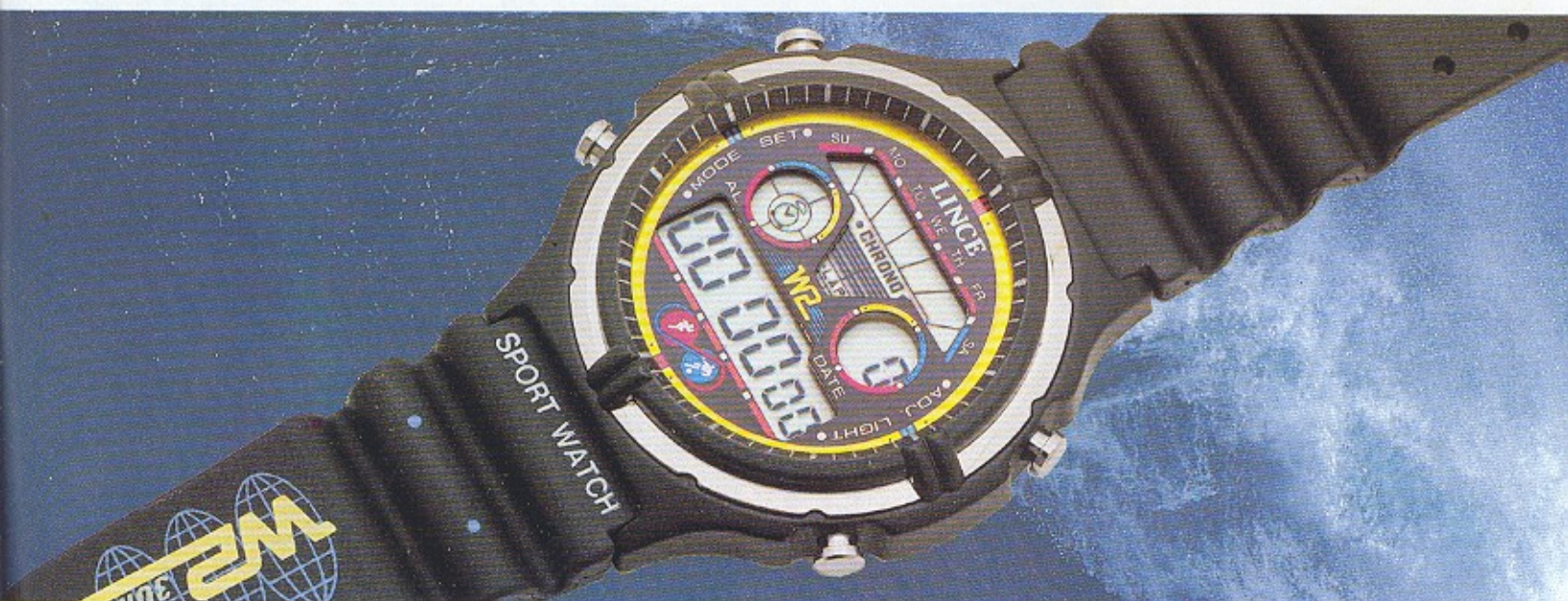
▶ As edições 05-E, 12-E, 19 26 da revista Ação Games. Fra cisco Wilson de Aguiar, tel.:(02 581-7273, Rocha, RJ

▶ A edição 12-E da revista Aç Games. André B. Lima, Av. Benedito Estevam dos Santo 716, V. Maria Alta, CEP 0213 000, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos do videogam Intellivision. Fernando de Sou Emerson, tel.:(011) 953-0192, S Paulo, SP.

▶ Mega Drive II completo. Feli Augusto P. Figueredo, tel.:(03 261-1037, Campanha, MG.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva, Suzete Stimpel. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630, edição 47**, novembro de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de novembro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, Caixa Postal 2505, Osasco - SP, Cep 06053-990, tel: (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800.

ANER

Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222
Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

SEGA CD
SILPHEED

Gráficos poligonais e som perfeito, num simulador que tirou o brilho de Starfox

SUPER NES
ART OF FIGHTING

O detonante game de Neo-Geo chega com tudo ao 16 bits da Nintendo. Mais um clássico de luta para fazer calos nos dedos!

LOCK ON

Escolha seu avião e saia disparando. São quatro modelos para conquistar conforme seu desempenho em cada missão.

MEGA
ROLLING THUNDER 3

Prepare seus reflexos para a terceira versão deste clássico. 16 Mega de tiros alucinados!

OS DOIS ÚLTIMOS CARDS ANIMADOS SF2: BLANKA E BALROG. NÃO PERCA!!!

AÇÃO GAMES
VIDAS INFINITAS PARA O SEU CONSOLE

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

VENDAS ATACADO E VAREJO
R: DOMINGOS DE MORAIS, 1321
VILA MARIANA-SP - BRASIL
CEP 04009-003
TELS: (011) 573.4791 \
575.1190 FAX: 884.8920

TRAX NA CABEÇA!!!

HandyVision. O videogame que é uma viagem.

A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision.** Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

Aceita acessórios opcionais como Joystick para 2º jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Balum para ligação à TV. Pilhas não incluídas.